

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Dahidi, Ahmad & Sudjianto. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Djamarah, Bahri. (2011). *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.

Gustiani, Lesti. (2015). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Obenkyo Pada Smartphone Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hiragana*. UPI Bandung: Tidak diterbitkan.

Foundation, Japan. (2015) *Hiragana/Katakana Memory Hint*. [Online] Tersedia: <http://www.jfk.jp/en/material/memoryhint.html> [30 Maret 2018]

Foundation, Japan. (2015). ひらがなメモリーヒント_概要説明 (英語) . Japan Foundation: Tidak diterbitkan.

Henderson, Ellen & Henderson, Twila. *Learning to Read and Write*. New York: Holt, Rinehart and Winston, Inc.

Indonesia, EF. (2015). *5 Bahasa Asing yang Banyak Dipelajari Orang Indonesia*. [Online] Tersedia: <http://www.anakui.com/2015/03/14/5-bahasa-asing-yang-banyak-dipelajari-orang-indonesia/> [24 Agustus 2016]

Indonesia, Wikipedia. *Hiragana*. [Online] Tersedia: <https://id.wikipedia.org/wiki/Hiragana> [31 Agustus 2016]

Sintia Rahmah Nisa, 2018

PENERAPAN MEDIA MEMORY HINTUNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF HIRAGANA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Jauhar, Muhammad. (2012). *Implementasi Paikem Dari Behavioristik sampai Konstruktivisme*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.

KBBI. *Media*. [Online] Tersedia: <http://kbbi.web.id/media> [11 Agustus 2016]

Kuraesin, Uning. (2010). *Belajar Cepat Hiragana Melalui Metode Pembelajaran Game. (Computer based media)*. Bandung: Tidak diterbitkan.

News, Japan Foundation. (2015). *Just Released: The Smartphone App: "Hiragana Memory Hint"*. [Online] Tersedia: <http://www.jfkc.jp/en/news/2015/08/just-released-the-smart-phone-app-hiragana-memory-hint.html> [30 Maret 2018]

Noor, Juliansyah. (2013). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Pribadi, Benny A. (2011). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: DianRakyat.

Rahim, Farida. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, Jakarta; Bumi Aksara.

Rusliana, Hana. (2011). *Penggunaan Multimedia yang Berbentuk Game a i u o Sebagai Media Pembelajaran Huruf Kana untuk Siswa SMA*. UPI Bandung: Tidak diterbitkan.

Sanjaya, Wina. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Fajar Interpretama Mandiri.

Sudjianto. (2012). *Media Pengajaran Bahasa Jepang*. Bandung; Universitas Pendidikan Indonesia.

Sudijono. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.

Sintia Rahmah Nisa, 2018

PENERAPAN MEDIA MEMORY HINTUNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF HIRAGANA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sutedi, Dedi. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang, Panduan bagi Guru dan calon Guru dalam meneliti Bahasa Jepang dan Pengajarannya*. Bandung: Humaniora.

Syarif, Fahmi. (2017). *Fungsi Huruf Hiragana dalam Bahasa Jepang*. [Online] Tersedia: <http://www.bahasanjepang.com/2017/06/fungsi-huruf-hiragana-dalam-bahasa-jepang.html> [17 Juli 2017]

Tarigan, Henry Guntur. (1979). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Sintia Rahmah Nisa, 2018

**PENERAPAN MEDIA MEMORY HINTUNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MEMBACA HURUF HIRAGANA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu